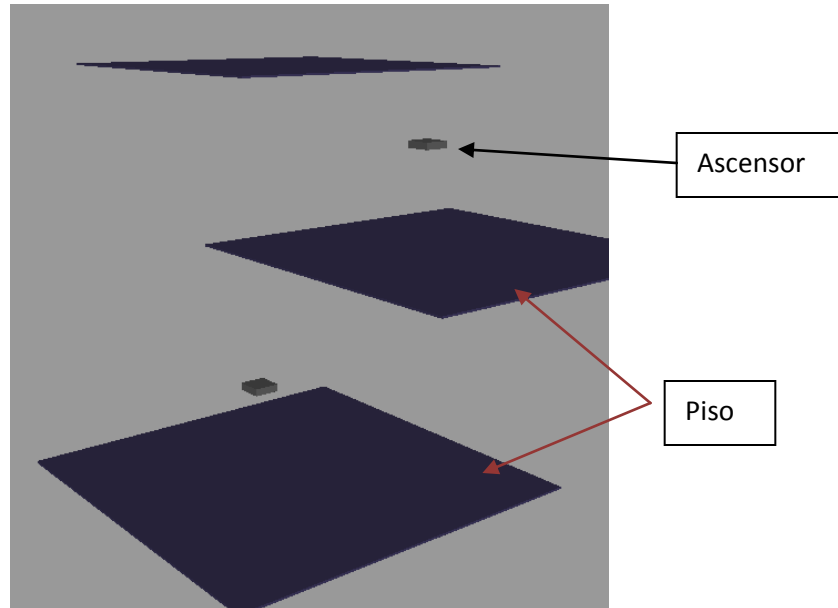
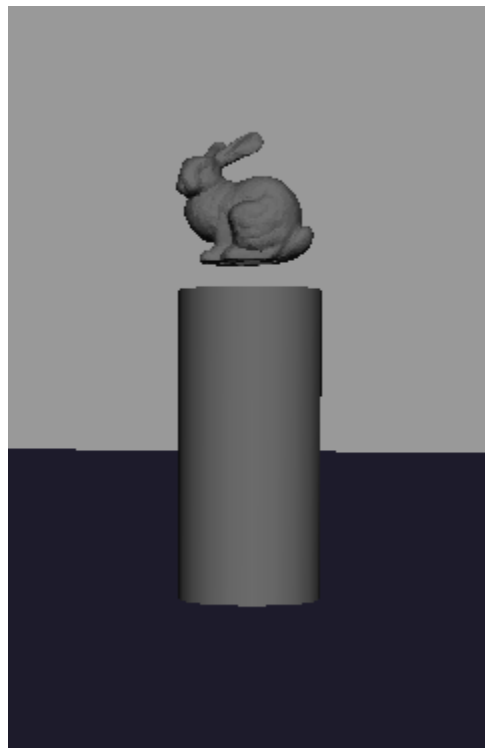


Proyecto III

El juego es un tanque que deberá disparar a distintos objetivos que se colocan en la escena. Este tanque deberá moverse en un mapa de 3 pisos, cada piso se conecta mediante un ascensor que subirá y bajara al tanque en cuestión.



El tanque tendrá que disparar a objetos (trimesh), que deberán estar colocados en una base, es decir, NO deberán de estar sobre el suelo.



Al igual que el proyecto dos el movimiento de la bala del tanque será parabólico, y se tendrá que dar una velocidad inicial, y el tanque podrá rotar 360° en el escenario al igual que la torreta del tanque.



Reglas:

1. El tanque debe moverse solamente hacia adelante y hacia atrás, las teclas derecho-izquierdo deberán rotar el tanque para que este se mueva en toda la escenografía.
2. Igual que en el proyecto 2 deberán mostrar una barra que indique la velocidad de disparo del cañón, este cañón tendrá que subir y bajar en un ángulo entre 0 y 80 grados.
3. Tienen que crear una escenografía con obstáculos (paredes u otra cosa) y el tanque NO deberá de atravesar los obstáculos, es decir, deben de calcular la intersección del tanque con el obstáculo, e impedir que se mueva en caso que exista intersección.
4. Crear un elevador para que el tanque pueda moverse entre los 3 pisos.
5. El tanque tendrá N disparos.
6. Deberá de existir al menos 4 cámaras, una de ellas será desde el punto de vista de la torreta (primera persona)



La otra cámara deberá estar por encima del tanque.



A su vez estas dos cámaras tendrán que moverse con el tanque.

Las otras dos cámaras quedan en la creatividad de ustedes y no necesariamente estas dos deberán moverse con el tanque.

7. Tienen que usar el timer del sistema con interrupción y threads para una animación sin saltos, y no el de glut.

Evaluación:

1. Se evaluará que se cumplan las reglas antes mencionadas.
2. La escenografía, no debe ser tan simple, se evaluará la creatividad.
3. También se evaluará la creatividad en el tanque.
4. Color e iluminación, traten de que los colores y las luces hagan que el juego se vea bien.
5. Deberán de usar textura para el piso y las bases donde estarán los objetos.
6. Deberán crear una esfera o cubo, que servirá como cielo o fondo.

Entrega martes de semana 12.